

# TALLER HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA POTENCIAR MI CLASE



# TALLER

## HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA POTENCIAR MI CLASE

### I. INFORMACIÓN GENERAL



1. Tipo de actividad: Curso Taller
2. Número de horas: 12 horas
3. Modalidad: Virtual - Asíncrono
4. Áreas de interés: Innovación y Tecnología
5. Plataformas: Paideia PUCP

### II. INFORMACIÓN ACADÉMICA



1. Público Objetivo:  
Docentes de Instituciones Educativas.

2. Presentación:

El curso aborda la gamificación como una metodología innovadora que utiliza los elementos de un videojuego en un contexto no lúdico. De esta manera, se puede promover conductas positivas y deseables en el contexto educativo. Al término, el participante desarrollará las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y así generar situaciones de aprendizajes significativos en el estudiante.



3. Certificación:

IINFOPUC otorgará un **certificado** a todos los participantes que aprueben con una **nota mayor a 13 (trece)**. En el caso que el participante no obtenga una nota aprobatoria podrá solicitar la emisión de una constancia de participación, siempre cuando haya desarrollado el 80% de las actividades.

# TALLER

## HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA POTENCIAR MI CLASE

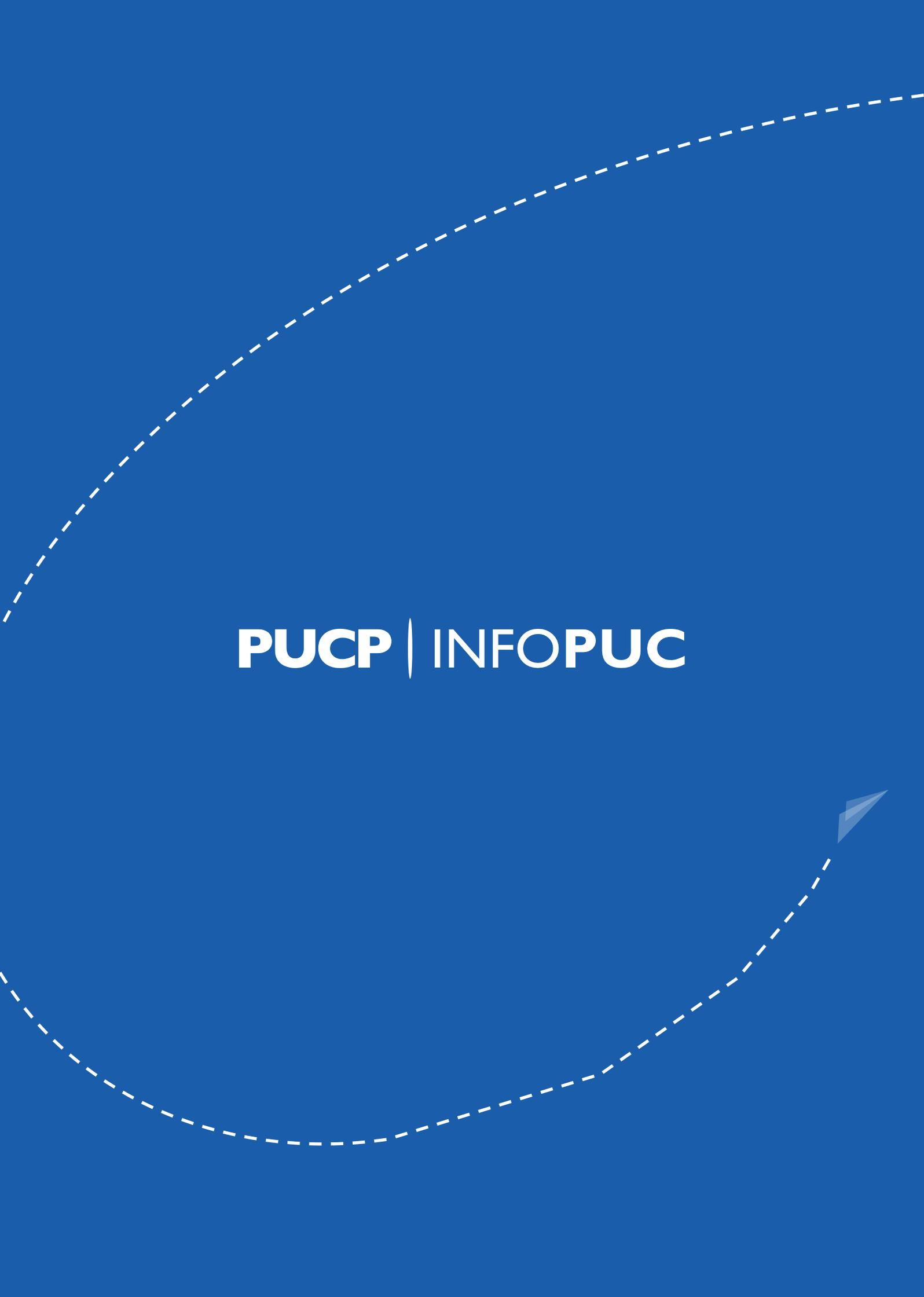
### 4. Contenido:

- Tema 1: Gamificando en el aula
- Tema 2: Plataforma de juegos para la Gamificación
- Tema 3: BreakOut Edu

### III. INFORMACIÓN DE CONTACTO



1. Nombre de la Unidad: Infopuc - Instituto de Informática
2. Enlace Web de la Unidad: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>
3. Correo electrónico: [inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe](mailto:inscripciones-infopuc@pucp.edu.pe)



**PUCP | INFOPUC**